Super GAME BOY
スーパーゲームボーイ

DMG-AG2J-JPN

ゲームボーイ® 専用カートリッジ

取扱説明書



シミュラマシリーズ

第2次スーパーロボット大戦G

BANPRESTO

このたびは、(株)バンプレストの任天堂ゲームボーイ専用カートリッジ『第2次スーパーロボット大戦G』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この『取扱説明書』をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この『取扱説明書』は大切に保管してください。

使用上のご注意

●長時間ゲームをする時は、健康のため1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
●電源スイッチをむやみにON・OFFにしないでください。また、電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
●電源スイッチをONにした状態で、乾電池がなくなるまで放置しないでください。
●端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因になります。
●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。またごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。またゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

CONTENTS
もくじ

ストーリー

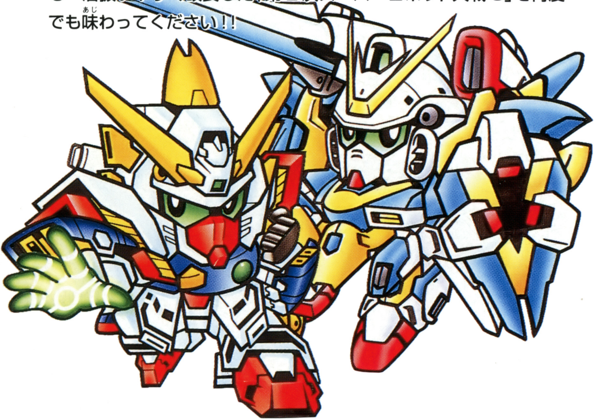
その凶兆に気づいた人間はごくわずかだった。

外宇宙探査船の度重なる失踪、相次ぐUFOの目撃、そして木星イオ観測基地の謎の壊滅・・・・。
狂気の天才科学者ビアン・ゾルダークは、それらを外宇宙からの脅威による侵略の前触れと世間に説き、失笑をあびた。
度重なる訴えを無視されたゾルダーク博士は、地球防衛用の巨大ロボット「ヴァルシオン」を設計し、秘密結社を結成するという決断を下した。「ディバイン・クルセイダーズ（D・C）」と呼ばれるその組織の目的は、迫りくる外宇宙からの侵略に対抗するため、武力によって世界を統一することだった。
そのため、彼らは世界各国のスーパーロボットとそのパイロットを奪って、地球防衛軍を作ろうとした。

「D・C」により、次々とスーパーロボットが奪われていったが、抵抗を続けるゲリラ組織もあった。
その名は「神聖軍事同盟リガ・ミリティア」。そしてその援助を受け、ガンダム、マジンガーZ、ゲッターロボのチームは、捕らわれているスーパーロボットを救助するために立ち上がった。
はたして彼らは、ゾルダーク博士の歪んだ正義を打ち砕くことが出来るのか？
数々のスーパーロボット、モビルスーツ、そして「魔装機神」と呼ばれる謎のロボットたちの壮絶なる戦い・・・・・君は今、「第2次スーパーロボット大戦」の真の歴史を目撃することになる！

はじめに

このゲームは、プレイヤーとコンピュータが交互にユニット（持ち駒）を移動させて戦闘を行う戦術タイプのキャンペーン型シミュレーションRPGです。プレイヤーは、各マップに定められたクエスト（指令）を達成するため、各種コマンドを駆使して勝利を導きます。また、このゲームはマルチストーリーを採用していますので、プレイヤー自身の行動や選択によって、ゲームの展開がガラリと変わってきます。つまり、遊ぶ度に違ったストーリーを楽しめるのです。さぁ、ゲームシステムも一層扱いやすく改良した「第２次スーパーロボット大戦Ｇ」を何度でも味わってください！！



ゲームの流れ

ここでは、ゲームの基本的な流れを紹介します。各ストーリーは1つ1つの単独マップで構成されています。

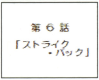
1 シナリオデモ

舞台(マップ)に至る背景やその目的などが説明され、その舞台の話数とタイトルが表示されます。



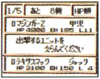
2 マップ画面

舞台となるマップ画面が出現し、デモが流れます。



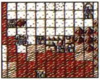
3 出撃ユニットの選択

どのユニットで戦うかを決定します。使えるユニットがたくさんある場合は、どれを使うか選択してください。



4 戦闘

自分のユニットを動かして目的を達成してください。



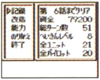
5 シナリオエンドデモ

目的が達成された時点で、次の行動に移る説明が行われます。



6 インターミッション画面

壊されたユニットの修理やパワーアップなどを行い、次の戦いの準備をします。ゲームのセーブも忘れずに！



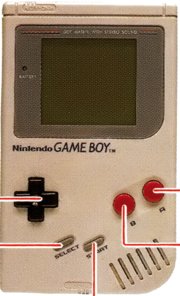
7 次の話のシナリオデモへ。



基本操作の説明

十字キー
左右：ページの送り
上下：ユニット、カーソルの移動

Aボタン
コマンドの決定、各種ウインドウの呼び出しなどに使用。



セレクトボタン
味方ユニット・攻撃目標を選ぶ。

Bボタン
キャンセル、ユニットや地形のデータを見る。

スタートボタン
ゲームのスタート、味方ユニット・攻撃目標を選ぶ。

※『スタートボタン』『セレクトボタン』『Aボタン』『Bボタン』を同時に押すと、ゲームのリセットが可能。『Aボタン』を押したままでクイックコンティニュー。

ゲームスタート！

ゲームボーイ本体に『第2次スーパーロボット大戦G』のカートリッジを正しくセットし、電源スイッチを入れてください。
『Nintendo』の表示、バンプレストマーク、タイトル画面に続いてスタート画面が現れます。十字キーで選択してAボタンで決定してください。



■スタート画面での選択

●スタート

初めてゲームをする場合に選択してください。

●コンティニュー

マップ攻略の途中でゲームをセーブしてある場合に選択してください。



●ロード

クリアした話数の『インターミッション』画面からゲームを始める場合に選択してください。

ゲームのセーブとコンティニュー

何十話にも及ぶストーリーを攻略するには、セーブがとても重要となります。万が一、セーブに失敗すると、苦難の末クリアしたマップがだいなしになります。必ずセーブの仕方を覚えてから、ゲームを始めてください。

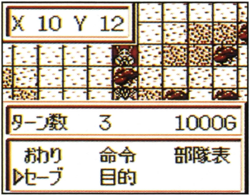
■2種のセーブ方法を使い分けよう！



●インターミッションでセーブ

『インターミッション』画面での『記録』のコマンドを利用すると、その面までクリアしたデータを2カ所まで記録させることができます。続きは、スタート画面の『ロード』を選択してください。各マップの初めから行えます。

●全体コマンドでセーブ



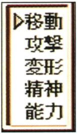
マップ攻略途中でゲームをセーブしたい時は、『全体コマンド』の『セーブ』を選んでください。1カ所だけ記録が可能です。続きは、スタート画面の『コンティニュー』を選択してください。

3種のコマンド活用法

ゲームに使用されるコマンドは、基本的に次の3種類です。ここでは3種のコマンドの簡単な説明をしておきますので、詳しくは各項の解説ページを読んでください。

[個別コマンド] →P 19にて解説

移動：ユニットを移動させる。
精神：精神コマンドを使用する。
能力：ステータス画面を表示する。
＊待機：ユニットを待機させる。
＊攻撃：敵を攻撃する。
＊変形：ユニットを変形させる。
＊発進：ユニットを発進させる。
＊説得：敵を説得する。



注意 ＊印は必要に応じて出現します。

[全体コマンド] →P 20にて解説

おわり：ターンの終了。
命　令：反撃時の行動パターンを設定。
部隊表：ユニットの部隊表（味方・敵）を表示。
セーブ：ゲームのセーブ。
目　的：各ストーリーに与えられた目的を表示。



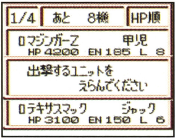
[インターミッションコマンド] →P 25にて解説

記　録：クリアしたストーリーまでをセーブ。
改　造：ユニット本体と武器の能力をアップさせる。
能　力：ユニットとパイロットのステータスを表示。
のりかえ：パイロットのユニット乗り換え。
終　了：次のストーリーへ進む。



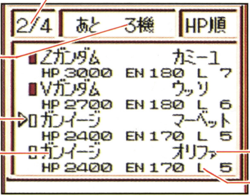
ゲームの進め方

出撃ユニットの選択



通常、戦闘に参加するユニットは、"ホワイトベース"等の戦艦に搭載されています。物語が始まり、『出撃するユニットを選んでください』と表示されたら、十字キーの上下でカーソルを移動させ、Aボタンで決定してください。間違えて決定した場合は、再度ユニットにカーソルを合わせ、Aボタンを押せば取り消すことができます。出撃可能台数を決定したら、『これでよろしいですか？』と表示されるので、"はい"か"いいえ"を選択してください。

■出撃画面の説明



●少数出撃でユニットをレベルアップ！

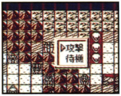
出撃ユニットは出撃可能台数より少なくてもかまいません。低レベルのパイロットを集中的にレベルアップさせるには良い作戦です。少ないユニットで出撃するときは、選択途中でBボタンを押し、"はい"を選択してください。また、スタートボタンを押すと表示の順番を『HP順』から『LV順』に変更することができます。

戦闘マニュアル

ユニットが配置されたらプレイヤーとコンピュータが交互に戦闘を開始します。プレイヤーのユニットが全滅したらゲームオーバーとなります。

戦闘手順①

味方ユニットにカーソルを合わせて
『個別コマンド』を表示させ「移動」を行う。



戦闘手順②

『個別コマンド』に「攻撃」が表示されたら戦闘開始!



戦闘手順③

ユニットのHPが少なくなったら
いろいろな方法で回復させよう。

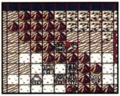


戦闘手順④

味方ユニットの行動が終了したら、ユニットのいない
マップ上で『全体コマンド』を表示させ「ターン終了」を選ぼう。



行動がコンピュータ側へ移る。



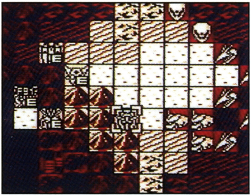
戦闘の手順《1》移動

■チームワークとフォーメーションが大切だ！

マップ上のカーソルを自分のユニットに合わせ、Aボタンを押してください。そのユニットが現在行える『個別コマンド』が表示されます。敵との距離が離れている時は、迎撃しやすいよう、各機をバランス良く配置しておきましょう。

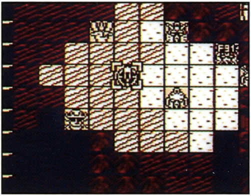
●ユニットの移動方法

『移動』のコマンドを選択すると、そのユニットの行動できる範囲が白く表されます。白い範囲の好きな場所をカーソルで指定したら、Aボタンを押し、『待機』のコマンドで決定してください。このとき『攻撃』のコマンドが表示されたら、戦闘を仕掛けることもできます。

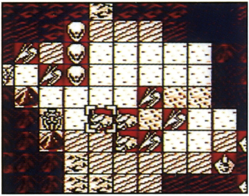


●地形の効果

マップ上には山や海や平地など、様々な地形が存在しています。平地以外では、行動範囲が変化してくるので注意してください。

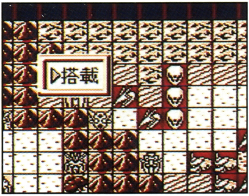


●敵の移動範囲と情報をチェック!



敵のユニットにカーソルを合わせAボタンを押すと、その敵の移動できる範囲が白く表わされます。うかつに近寄ると思わぬ攻撃をうけることがあるので確認しておくと良いでしょう。また、カーソルを合わせたときBボタンを押すと、その敵の名前やHP等を確認できます。さらにAボタンで細かいステータスも調べられます。

●戦艦に『搭載』で復活だ!



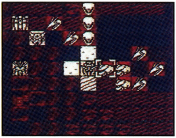
ユニットが移動できる範囲内に味方機を搭載できる戦艦(ホワイトベース等)がいれば、ユニットをその戦艦まで『移動』させて『搭載』することができます。『搭載』されたユニットは、ターン数に応じて、HPやENが回復し、弾丸が補充されます。また、再度ユニットを出撃させるときは、次のターンから好きなときに戦艦の個別コマンドで『発進』させることができます。

戦闘の手順《2》攻撃

■射程距離内の敵と戦闘開始だ！

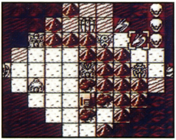
各ユニットが敵と接近すると戦闘が可能となります。戦闘は基本的に1対1です。仕掛けた方が先攻となり、仕掛けられた方が後攻となります。攻撃する武器には、(1)接近して使うもの(2)距離をおいて使用するもの(3)広範囲を攻撃するものがあります。この時、ターゲットとなる敵まで届く武器がないと攻撃できません。
☆攻撃の仕方：『行動コマンド』から『攻撃』を選んだら、使用する武器を選択してください。次にカーソルで敵を指定し、『Aボタン』で決定します。

(1)接近して『攻撃』



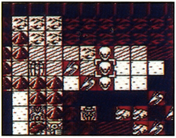
ユニットを攻撃したい敵の隣に『移動』させてから、『攻撃』してください。その時、武器名の色が変わっているものは使用できません。

(2)離れて『攻撃』



ユニットが射程距離2以上の武器を装備していれば、射程距離内の敵を離れたまま『攻撃』することができます。なお、この長距離攻撃は、基本的に『移動』した後では使用できません。ただし、“P”と表示されている武器は移動後も使用できます。

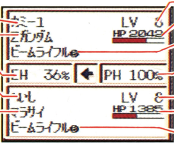
(3)広範囲を『攻撃』



武器リストにMAPと表示されている武器は、マップ上にいる複数の敵を一度に攻撃できます。上下左右から攻撃方向をひとつ選び、Aボタンを押してください。ただし、攻撃範囲内に味方のユニットがあるときは、同時にダメージを受けてしまうことがあります。

●攻撃方法・反撃方法の確認

攻撃する敵を指定すると、画面にプレイヤー側とコンピュータ側のデータが表示されます。ここで『Aボタン』を押すと攻撃が始まりますが、データを見て、命中率が低いなどの不安が発見されたら、Bボタンでキャンセルし、少しでも有利な武器やコマンドを選択し直してみましょう。

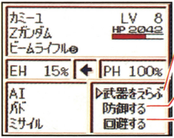


●反撃方法の設定

敵からの先制攻撃を受けた場合、プレイヤーのユニットは反撃することができます。また、『全体コマンド』から『命令』を選択しAボタンを押すと、反撃時のユニットの行動パターンを設定することができます。

3段階のオート設定とマニュアル（手動操作）が設定できるので、画面に表示される効果をよく読んで設定してください。なお、初期設定は『積極的に!』になっています。

敵に狙われて『攻撃データ』のウインドウが表示されたら、Bボタンを押してください。その攻撃に対して、自分のユニットがとる行動を選択することができます。



武器を選ぶ：反撃する武器を選択できます。通常の攻撃方法で反撃してください。

防御する：“防御”してダメージを減らします。

回避する：“回避”を試みて、命中率を下げます。

また、ウインドウの表示どおりで良いときは、Aボタンを押すか、そのままにしておいてください。すると戦闘が開始されます。なお、『オート設定』の時は、『攻撃データ』のウインドウ表示中にBボタンを押すとマニュアルに切り換わります。

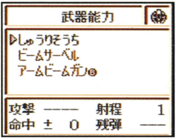
※NPC（ノンプレイヤーキャラ）は独自に反撃を行います。

戦闘の手順《3》回復

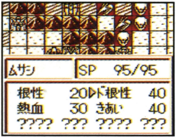
■HPを回復して戦線に復帰だ！

激戦を繰り返すと、当然HPがなくなってきます。なんとしても0になる前に『回復』してください。ユニットにカーソルを合わせ、Bボタンを押すと、そのユニットのHPが表示されますので常に確認し、次の方法で回復させましょう！

●“修理機能”を備えたユニットを使え！



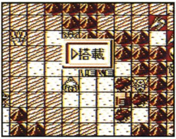
ユニットの中には“メタス”等のように『修理装置』を備えたものがあります。『攻撃』と同じ手順で、弱ったユニットに接近して回復させてあげましょう。回復値は、修理するユニットのパイロットのレベルが高いほど大きくなります。なお、最大回復値は、修理装置を備えたユニットのHPの上限までとなります。



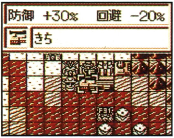
●“精神”で回復させよう！

味方のパイロットが、『個別コマンド』に回復系のコマンドをもっていれば、コマンドの能力によって回復させることができます。

●“戦艦”に搭載して補給せよ！

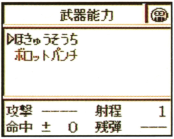


ユニットを搭載できる戦艦に一時退避すれば、退避しているターン数に応じてHPやEN、弾丸を補給することができます。



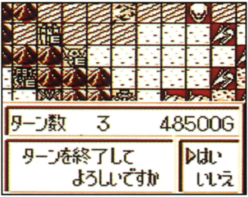
●“街”や“基地”でも回復できる！

マップ上の“街”や“基地”等にユニットがいる場合、1ターン毎にHPとENが10～20％ずつ回復します。



●“EN”や“残弾”を直接補給！

ユニットの中には、“EN”や“残弾”を補給できるもの（ボスボロット等）もあります。『あと少しENが残っていれば、もう一度必殺技が使えるのに…』という時等に大助かり！



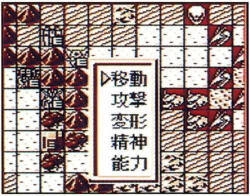
戦闘の手順《4》終了

プレイヤー側の行動がすべて終わったら、ユニットのいないマップ上で『Aボタン』を押してください。『全体コマンド』が表示されるので『おわり』を選択し、攻撃をコンピュータ側に移してください。

なお、行動命令は全ユニットに与える必要はなく、必要と思うユニットだけでかまいません。このようにして、プレイヤーとコンピュータのターンを交互に繰り返し、マップをクリアしてください。

『個別コマンド』活用術

『個別コマンド』は、パイロットの特性や状況に応じていろいろなものが現れます。この使い方ひとつで、戦いは勝利にも敗北にもつながりますのでよく考えて使いましょう。



●変形：マップの種類や地形に合わせて、ユニットを適した形態に変形させることができます。(限られたユニットにのみ備わっています。)

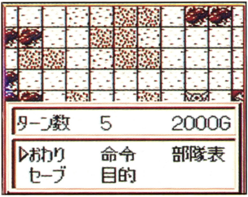
●精神：SPを消費することで、戦いを有利に導く、いろいろなコマンドが使用できます。（コマンドによりSP消費量がちがいます）

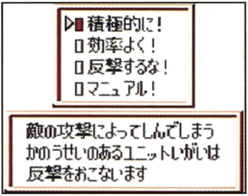
●能力：その時点でのユニットの能力、武器の性能、パイロットの能力を見ることができます。

●説得：敵と隣接したとき、ごくまれに『個別コマンド』に現れます。『説得』すると敵が仲間になることもあるので、物語の進行を考えて使用しましょう。

『全体コマンド』活用術

ユニットのいないマップの上で『Aボタン』を押すと表示されます。ゲーム全体の流れを指示・確認する重要なコマンドなので、各役割をしっかりと覚えておきましょう。







●おわり：プレイヤーの行動を終了し、敵側に行動権を移します。

●命　令：反撃のパターンを設定します。

●部隊表：現在、出撃しているユニットの一覧。味方と敵にわけて見ることができます。行動済みのユニットにはEのマーク、戦艦に搭載されているユニットには➜マークが付きます。

●セーブ：プレイヤー側の攻撃時に、戦闘途中でもゲームをセーブできます。（詳しくはＰ９参照）

●目　的：そのマップ上で与えられた目的を確認できます。途中で変更されることもあるので、定期的に確認しましょう。

ステータス画面の説明

『個別コマンド』の『能力』を選択すると、全体的なステータスが表示されます。さらに上部のコマンドを選択すると、ユニット、パイロット、武器の詳しい情報が見れます。すべて戦闘には欠かせない情報なので、しっかりとチェックしましょう。

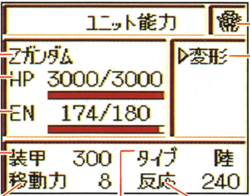
■ユニット能力

●ユニット名

●HP

●EN

●装　甲：
防御力を示します。



●ユニットの顔

●特殊能力：
『Iフィールド』や『ビームシールド』等、ユニットに備わる特殊な能力を表示します。

●移動力：
マップ上で移動できるコマ数。

●タイプ：
ユニットの性能タイプ。(陸／空／陸空／水陸／水陸空等タイプはさまざま。それぞれの環境で能力を発揮します。)

●反　応：
ユニットの反応の早さを表します。

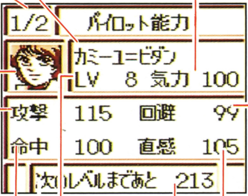
■パイロット能力

●気力：
パイロットの気力。数値が高いほど攻撃力･防御力が上がります。敵を倒したとき(＋5)、ダメージを与えたとき･受けたとき(+1)増加補給を受けたとき(－5)減少します。ユニットによっては、気力が一定以上でないと使えない武器もあります。

●パイロット名

●ページ数(十字キーの左右で「精神コマンド」へ)

●パイロットの顔



●攻撃：
攻撃時に武器を使いこなせる能力。100を基本値として、高いほどダメージを与えることができます。

●回避：
攻撃を回避する能力。数値が高いほど回避率が高くなります。

●レベル：
戦闘で経験値を増やすことで上昇

●直感：
数値が高いほど命中率や回避率が高くなります。130以上になると2回行動が可能になります。

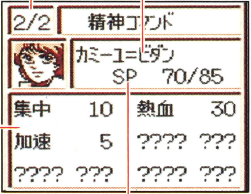
●命中：
攻撃の正確さ。数値が高いほど命中率が高くなります。

●次のレベルまでに必要な経験値

■精神コマンド

●ページ数（十字キーの左右でパイロット能力へ）

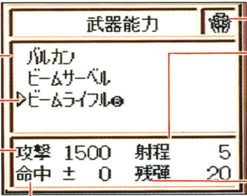
●パイロット名



●精神コマンド：現在使用できるコマンド。レベルアップすると徐々に使えるコマンドが増えていきます。

●ＳＰ[精神ポイント]（現在のＳＰ／最大ＳＰ）：パイロットの精神ポイント。精神コマンドを使用すると減り、レベルアップすると上昇します。

■武器能力



●ユニットの顔

●武器名一覧

●カーソル

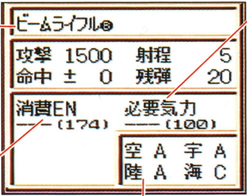
●攻撃：攻撃力を表します。武器によっては、特定の地形で使用できないものもあります。

●射程：射程距離を表します。複数の数字は最低射程距離と最高射程距離を表します。

●命中：命中率に対する修正値を表します。

●残弾：装備できる弾数が決まっている武器の残りの弾数を表します。

カーソルで武器を選択し、Aボタンを押すと、個々の武器の詳しい情報を見ることができます。



●装備している武器名
B：ビーム兵器
P：移動後でも使用可能な遠距離兵器。
MAP：マップ上を広範囲に攻撃するマップ兵器

●必要気力：武器によっては、一定以上の気力を必要とするものもあり、その消費気力量を表します。（カッコ内はパイロットの現在気力量）

●消費ＥＮ：武器によっては、ＥＮを消費するものもあり、その消費量を表します。
（カッコ内はユニットの現在ＥＮ量）

●適応地形：その武器の各地形での効果を表します。A～Cまでのランクがあり、横線は、そこでは使用できないことを表します。

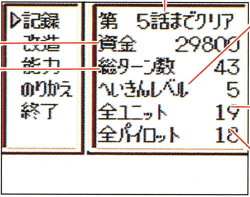
『インターミッション』で改造強化！

『インターミッション』とは、マップをクリアしたり、セーブデータをロードすると現れる画面です。ここでは現在の進行状況をチェックしたり、ユニットのパワーアップができます。

●現在までにクリアしたマップの話数。

●手持ちの資金。

●現在に至るまでのターン数。



●プレイヤーの平均レベル。

●使用できるユニット数

●使用できるパイロット数

改造：『インターミッション』画面から『改造』を選択すると、ユニットのリストが現れます。十字キーを改造したいユニットに合わせ、Aボタンを押すと、『ユニット』と『武器』の選択ウインドウが現れるので、どちらかを選択してください。



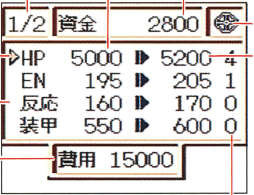
ユニットの改造

ユニットを選択すると、まず、どの能力を改造するか聞いてきます。十字キーでカーソルを移動させ、改造したい項目でAボタンを押してください。すると、改造にかかる費用が表示されます。手持ちの資金をよく確認して、費用が足りていればAボタンで決定してください。
１項目の能力につき最高７段階まで『改造』できます。

●資金：戦闘で入手した手持ちの金額。

●ページ数：十字キーの左右で『武器』改造画面に移動。

●現在の数値



●ユニット

●カーソル

●改造後の数値

●改造項目

●段階：強化レベルを０～７で表示。

●費用：『改造』にかかる金額。

武器の改造

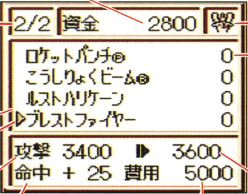
改造方法は、『ユニットの改造』と同じ手順で行ってください。

●資金：戦闘で入手した手持ちの金額。

●ページ数：十字キーの左右で『ユニット』改造画面に移動。

●改造項目

●カーソル



●ユニット

●段階：強化レベルを０～７で表示。

●改造後の攻撃力

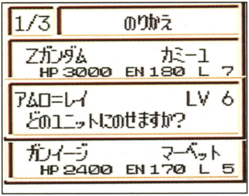
●現在の攻撃力

●費用：『改造』にかかる金額。

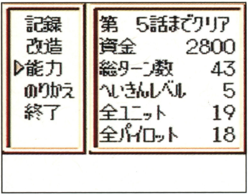
●命中：その武器の命中率への修正値。

■その他のインターミッションのコマンド

のりかえ：ユニットに乗っているパイロットを変更することができます。ただし、ユニットには『のりかえ』の可能・不可能や、適任・不適任のパイロットが、ユニットの系統などによりある程度決まっています。



『インターミッション』画面から『のりかえ』を選択すると、『のりかえ』ができるパイロットが表示されるので、『のりかえ』をさせたいパイロットをカーソルで選び、Aボタンを押してください。すると、そのパイロットが『のりかえ』できるユニットが表示されます。好きなユニットを選んで『のりかえ』させてください。なお、本来のユニットに乗っていたパイロットは、降ろされているので、空いているユニットに『のりかえ』させる必要があります。



記録：データのセーブができます。（詳しくはＰ９参照）

能力：ユニットや武器、パイロットのデータを表示します。

終了：すべての準備が整ったら、『終了』を選んで次のマップへ進んでください。もちろん、その前にデータを記録するのを怠ってはいけません。

地形の活用

ユニットは地形によって移動範囲や防御力等を大きく左右されます。マップ上の地形にカーソルを合わせてBボタンを押すと、その地形の状態、名称を確認できます。また、同時にその地形から攻撃した際の“防御”と“回避”の比率の増減も表します。下に、プレイヤーが覚えておくと有利な地形を一部紹介するので活用してください。

☆ターンごとにHP・ENが回復する便利な特殊地帯

名称	1ターンごとの回復率		名称	1ターンごとの回復率	
	(HP)	(EN)		(HP)	(EN)
市街地	10%	10%	ラビアンローズ	20%	30%
コロニー	10%	10%	基地・研究所	20%	20%
宇宙要塞	10%	20%	エネルギータンク	10%	10%

精神コマンド一覧

コマンド名	消費ポイント	効果
加速	5	1回だけ移動力が＋3加算される。
集中	10	命中率・回避率が1ターンの間30%アップ。
ひらめき	10	回避率が1回だけ100%になる
てかげん	10	自分より低いレベルの攻撃相手のHPを少し残す。
必中	20	命中率が1ターンの間100%になる。
根性	20	自分のHPを3分の1程度回復。
熱血	30	命中すれば、攻撃力が2倍になる。
信頼	30	指定したユニットのHPを3分の1回復。
気合	40	気力を15ポイントアップさせる。
ド根性	40	自分のHPをすべて回復。
幸運	40	次の戦闘で得られる経験値と資金が倍増する。
補給	60	指定したユニットのENと残弾をすべて回復。
覚醒	60	ユニットの行動回数が1回増える。
激怒	70	すべての敵にHP100～1000のダメージを与える。
友情	80	味方の全ユニットのHPを2分の1回復。
愛	100	味方の全ユニットのHPをすべて回復。

スーパーゲームボーイでの使用法

このゲームは『スーパーゲームボーイ』仕様ですので、下のものを準備すれば、テレビでカラーのゲーム画面を楽しむことができます。（コントローラーの操作方法は、ゲームボーイでプレイするときと同じです。）

必要なもの

●スーパーファミコン本体　１台
●スーパーゲームボーイ本体　１台
●『第２次スーパーロボット大戦Ｇ』カートリッジ　１個

『第2次スーパーロボット大戦Ｇ』のカートリッジをスーパーゲームボーイにしっかり差し込んだ後、スーパーファミコンに正しくセットして電源をいれるとプレイできます。（本体への接続やスーパーゲームボーイの機能の操作については、各本体の取扱説明書をご覧ください。）



Super GAME BOY スーパーゲームボーイ スーパーファミコンとスーパーファミコン周辺機器のスーパーゲームボーイを使えば、テレビでカラーのゲーム画面を楽しむことができます。

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。なお、ゲームのヒントはファミコン専門紙をご覧ください。

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフト内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでご一報ください。

《お買い上げのお客様へ》商品についてお気づきの点がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

●バンダイグループお客様相談センター
東京都台東区駒形2-5-5 〒111-81
03-3847-6666
電話受付時間／月～金曜日（祝日を除く）10時～16時
電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

制作／ウィンキーソフト

発売元 株式会社バンプレスト
東京都台東区雷門2-16-9〒111

※バンプレストは、バンダイグループの一社です。